

<b>Wat</b>	<b>Concrete opbrengst / bewijs</b>
WK 44, 30-10/03-11	Uitleg en start van de opdracht, Goed ingevulde Egodact tegel, plein bedenken.
WK 45, 06/10-11	Plein uitgekozen, start schetsen
WK 46, 13/17-11	Maken sfeer-inspiratie-board
WK 47, 20/24-11	Schetsen af, werken aan gedetailleerde ingekleurde plattegrond plein
WK 48, 27-11/01-12	Schetsen af, werken aan gedetailleerde ingekleurde plattegrond plein
WK 49, 04/08-12	Werken aan kiosk/gebouwtje
WK 50, 11/15-12	Werken aan kiosk/gebouwtje
WK 51, 18/22-12	Presenteren van je eindwerk incl 3 schetsen/inspiratieboard/tekening plein

---

## DE OPDRACHT

De Opdracht: in het kort.

Jullie gaan een multifunctioneel plein ontwerpen, naar aanleiding van en plein of plek in je eigen omgeving.

- ➔ waar jezelf zou willen rondhangen?
- ➔ Hoe en waarom zou je dat willen aanpassen zodat het een fijne plek is om te zijn?

Op het plein komt minimaal:

- een kiosk waarvan de vormgeving laat zien waar deze voor dient of wat er verkocht wordt
- een kunstwerk waarop je kunt zitten
- en een plek om te bewegen/sporten.

**Je werkt alleen of maximaal met 2 personen.**

---

## DE ONTWERP-OPDRACHT

De ontwerp-opdracht:

1. Ontwerp een multifunctioneel plein waar jij zelf graag zou willen rondhangen. Jouw ideale hangplek.
2. Ontwerp je plein naar aanleiding van een bestaand plein of plek uit jouw omgeving dat je aanspreekt of juist heel lelijk vindt en wilt verbeteren.
3. Het plein is multifunctioneel, wat wil zeggen dat het plein voor verschillende functies is te gebruiken.
4. Het plein heeft bijvoorbeeld bankjes, bomen, bloemperken, een grasveld, speeltuin, enzovoort.
5. Het plein bevat tenminste een kiosk of gebouwtje waaraan je aan de buiten kant kunt zien waar het voor dient. Wat ga je verkopen? Welk doel heeft jouw kiosk en hoe ga je dat vormgeven. Bedenk een origineel en creatieve vorm voor je kiosk.
6. Daarnaast heeft het plein twee van de volgende onderdelen: een kunstwerk waar je op kunt 'zitten', een plek dat te maken heeft met bewegen en/of sporten of een graffiti-muur.

Je maakt:

7. Je maakt: Minimaal 3 ontwerpschetsen voor je plein. Schrijf hierop ook gelijk je ideeën die ontstaan terwijl je ontwerpt.
8. Je maakt: Een op A3 formaat inspiratie-ontwerp-board, naar aanleiding van jouw definitieve schets. Wat komt waar, welke elementen ga je plaatsten? Zoek en gebruik plaatjes als inspiratie, plak deze ook op dit inspiratie-ontwerp-board.  
Plak hierop ook de foto van het door jou gekozen plein/plek.
9. Je maakt: Het plein voer je uit in een in gedetailleerde ingekleurde plattegrond met veel detail van minimaal A4.
10. Je maakt: De kiosk of gebouwtje voer je daarnaast uit in een grote van ongeveer 20x20x20 cm.

---

## DE EISEN

Je maakt: Een tegel aan in Egodact met degene met wie je samenwerkt.

Je maakt: Foto's van jouw gekozen plein.

Je maakt: Minimaal 3 ontwerpschetsen voor je plein. Schrijf hierop ook gelijk je ideeën die ontstaan terwijl je ontwerpt.

Je maakt: Een A3 inspiratie-ontwerp-board, naar aanleiding van jouw definitieve schets. Wat komt waar, welke elementen ga je plaatsten? Zoek en gebruik plaatjes als inspiratie, plak deze ook op dit inspiratie-ontwerp-board.

Plak hierop ook de foto van het door jou gekozen plein/plek.

Je houdt: Je logboek goed bij in je tegel, over het maken je werkstuk. Om de beurt houden jullie het logboek bij.

Je levert in: Minimaal 3 schetsen voor je plein met aantekeningen

Je levert in: 1 inspiratie-ontwerp-board met daarop het een definitief ontwerp van je plein en beeld ter inspiratie voor de elementen die je wilt gaan gebruiken en het idee voor je kiosk.

Jullie maken: En gedetailleerde uitgewerkte ingekleurde plattegrond van het plein en een model van de kiosk/gebouwtje.

Denk aan het (origineel) hergebruiken van (afval) materialen voor je objecten op het plein. Neem als uitgangspunt een stevige ondergrond.

Het model van je kiosk maak je ook in een formaat van minimaal 20x20x20.

**Jullie presenteren: Op de beoordeling in de toetsweek de 3 schetsen, de uitgewerkte ingekleurde plattegrond van het plein, de kiosk, het inspiratie-ontwerp-board en geven een korte uitleg.**

---

## BEOORDELINGSCRITERIA/ RUBRICS

Tijdens de beoordeling presenteert de leerling(en) de schetsen, het inspiratie-board, de uitgewerkte ingekleurde schets van het plein, de kiosk/gebouwtje en geef een korte toelichting over het plein en kiosk/gebouwtje.

### Beoordeling:

Aan de hand van de bovengenoemde eisen met betrekking tot de opdracht.

### + Eisen van de coach:

- Het werk is met aandacht verzorgd en ingeleverd.
- De leerling heeft inzet getoond, heeft een ontwikkeling laten zien binnen zijn niveau.
- De leerling heeft getoond een creatief product te kunnen leveren dat de coach verrast.

- De leerling is aanwezig geweest in een aantal BloX.
- De leerling heeft de verschillende fasen besproken met de coach, heeft de feedback verwerkt en toegepast of kan goed weerleggen waarom de leerling dat niet heeft gedaan.

---

## DOMEINEN

### Verkennen:

Wat weten de leerlingen over het onderwerp uit eigen ervaring? Met welke termen zijn zij bekend?)

### Verbreden:

Kennis maken met de aspecten van architectuur en design. Wat komt er kijken bij het ontwerpen van een plein? Waar moet je op letten?

### Verdiepen:

Wat zijn functies van een plein? Wat is multifunctioneel? Hoe maak je een plek aantrekkelijk? Waar moet je op letten?

### Verbinden:

Zelf aan de slag met het ontwerpen en maken van een plein en het toepassen van de aspecten en disciplines die daarbij komen kijken.

Je eindwerk en onderzoek naar het kunstwerk presenteren bij de eindbeoordeling.

---

## LEERDOELEN / LEERSPIEREN (BHL /BLP)

### **De leerling kan: (leerdoelen)**

Kan betekenis vol onderzoek verrichten dat bijdraagt aan het ontwikkelen van kennis over het onderwerp.

Is in staat deze informatie te delen en te presenteren aan zijn medeleerlingen

Kan en creatief product verzinnen en verbeelden, uitvoeren.

(Kan samenwerken en neemt een gelijkwaardig deel van zijn verantwoordelijkheden voor zijn rekening).

Is in staat taken te verdelen en/of deze goed uitvoeren.

Kan reflecteren op zijn eigen werk en op dat van zijn medeleerlingen.

Is in staat tot zelfregulerende beoordeling van zijn eigen werk.

Kan een 2D ontwerp omzetten naar een 3D ontwerp.

### **De leerling gewerkt aan: (BHL)**

Samenwerken: samenwerken, empathie tonen, mening respecteren, verantwoordelijkheid nemen.

Creatief denken: verbeelding, ontdekken, onderzoeken.

Deelnemen: discussieren, luisteren, rekening houden met anderen.

Zelfmanagement: plannen, overwegen, jou plaats in de groep.

Kennis vergaren: problemen evalueren, onderzoeken, analyseren.

Reflecteren: evalueren, doelen stellen, omgaan met positieve en kritische feedback, zelf reflecterend beoordelen.

### **De leerling heeft getraind: (BLP)**

Veerkracht: doorzetten

Vindingrijkheid: verbeelden, koppeling maken, vragenstellen.

Reflectie vermogen: planning, herziening

Interactie: onderlinge afhankelijkheid, samenwerken, empathie en luisteren.